



## **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Dan Moral Anak**

Suciyana Rahmawati<sup>1</sup>, Nailul Mukaromah<sup>2</sup>, Eneng Ulfa Debiyani<sup>3</sup>

Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi<sup>1, 2, 3</sup>

email: [suciyanarahmawati@gmail.com](mailto:suciyanarahmawati@gmail.com)<sup>1</sup>

### **Abstrak**

Artikel ini dibuat bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada semua orang dengan berbagai peran. Baik yang berperan sebagai orang tua maupun guru. Tentang bahayanya penggunaan gadget pada anak usia dini. Untuk mencapai itu semua kami melakukan penelitian di sebuah sekolah TK yaitu TK ABDI BANGSA 2 dan kami melakukan kajian pustaka dengan menelaah karya ilmiah seperti buku dan jurnal. Dalam penelitian yang dilakukan kami menemukan perbedaan anak-anak dalam penggunaan gadget yaitu diantaranya : pertama ; anak yang menggunakan gadget berlebihan, kedua ; anak yang menggunakan gadget dengan batasan waktu tertentu ; Ketiga ; anak yang menggunakan gadget dengan batasan waktu tertentu yang didampingi orang tua. Perkembangan teknologi, terutama gadget, telah mengubah cara orang tua membesarkan anak. Meskipun gadget menawarkan banyak manfaat, penggunaan yang berlebihan pada anak usia dini dapat menimbulkan dampak negatif. Untuk itu, penting untuk mengatur penggunaan gadget dengan bijak, mempertimbangkan usia, waktu, kebutuhan, dan lingkungan anak. Hasil analisis diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana gadget mempengaruhi perkembangan anak terkhususnya anak usia dini dan bagaimana cara mengoptimalkan penggunaannya.

Kata Kunci : anak-anak;perkembangan;gadget

### *Abstract*

*This article was created with the aim of providing an understanding to everyone with various roles. Both those who act as parents and teachers. About the dangers of gadget use in early childhood. To achieve all that we conducted research at a kindergarten school, namely ABDI BANGSA 2 Kindergarten and we conducted a literature review by reviewing scientific works such as books and journals. In the research conducted we found differences in children in the use of gadgets, namely: first; children who use gadgets excessively, second; children who use gadgets with certain time limits; Third; children who use gadgets with certain time limits accompanied by parents. The development of technology, especially gadgets, has changed the way parents raise children. Although gadgets offer many benefits, excessive use in early childhood can have negative impacts. Therefore, it is important to regulate the use of gadgets wisely, considering the age, time, needs, and environment of the child. The results of the analysis are expected to provide a better understanding of how gadgets affect child development, especially early childhood and how to optimize their use.*

**Keywords : children;development; gadgets.**

## PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami lonjakan signifikan pada masa kanak-kanak. Pada tahap ini, anak belajar berbicara, berinteraksi, dan memahami dunia di sekitarnya. Karena perkembangan yang sangat pesat inilah, masa kanak-kanak sering disebut sebagai "masa keemasan" (sri riska;2022). Masa keemasan pada anak usia dini sering disebut juga *Golden Age*. Berbeda dengan pendapat pada Organisasi NAEYC (*National association education for young children*) pada tahun 2015 dalam kajian Nur Hamzah (2015) memandang anak usia dini sebagai kelompok individu yang berusia antara 0 hingga 8 tahun. Dari pendapat diatas dapat saya simpulkan bahwasanya usia dari anak usia dini yaitu dimulai dari 0-8 tahun. Masa-masa perkembangan pada anak usia dini sangatlah penting dan berharga setiap momen yang terjadi tidak akan pernah terulang. Pendidikan yang ditanamkan pada anak sejak usia dini akan menentukan bagaimana keadaan dimasa depan anak tersebut. Maka dari itu kita sebagai orang tua harus menjaga dan menanamkan pendidikan yang sebaik mungkin kepada anak-anak kita sebagai generasi penerus bangsa.

Jurnal Pena PAUD mendefinisikan bermain sebagai aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh anak berdasarkan motivasi

intrinsik. Kegiatan ini dilakukan dengan penuh kegembiraan dan tanpa tujuan tertentu, memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan mengasah berbagai kemampuannya. Bermain adalah cara yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif anak. Dengan menggabungkan pengetahuan yang sudah ada dengan informasi baru, anak secara aktif membangun pemahaman yang lebih kompleks. Munculnya gadget telah membawa perubahan signifikan dalam dunia permainan anak (Febey & Zahratul, 2020). Pada umumnya anak-anak di usia dini sangatlah senang bermain. Dimana dengan bermain anak akan mendapatkan kesenangan dengan berkumpul dan bermain bersama teman-temannya. Namun seiring perkembangan zaman permainan anak-anak sekarang sudah berubah bukan hanya sekedar bermain gobak sodor di halaman bersama teman, kini sudah berubah menjadi "game online" itulah anak-anak zaman *now* mengatakannya.

Seperti yang kita ketahui perkembangan zaman semakin pesat. Dimana segala sesuatu nya menggunakan teknologi. Di zaman yang serba canggih ini, kita bisa melakukan apa saja hanya dengan melalui genggamannya, contoh belanja. Sekarang kita bisa berbelanja kebutuhan kita melalui yang namanya *handphone*. Bahkan

seperti yang kita ketahui bersama sudah menjadi hal umum sekarang bukan hanya orang dewasa saja yang menggunakan *handphone* bahkan anak-anak yang bisa disebut masih berusia dini sudah paham dan mengerti menggunakan benda kecil nan canggih tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Suciyana Rahmawati di Taman Kanak-Kanak Abdi Bangsa 2, yang meneliti tentang : 1) Anak usia dini yang menggunakan gadget secara berlebihan. 2) Anak usia dini yang menggunakan gadget dengan batasan waktu tertentu. 3) Anak usia dini yang menggunakan *gadgets* dengan batasan tertentu dan dengan pendampingan orang tua. Tentunya diantara ketiga poin tersebut memiliki perbedaan-perbedaan yang signifikan. Lagi-lagi orang tua sangat berperan disini. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan dan gambaran bagi orang tua khususnya, yang sangat berperan dalam perkembangan anak agar memahami dampak dari pada penggunaan gadget pada anak berusia dini. Penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai orang tua dan guru yang berada dilingkup TK ABDI BANGSA 2.

Dari penelitian yang dilakukan didapatkan anak usia dini yang kecanduan dengan gadget dimana anak yang tidak bisa terlepas dari gadget, yang tidak peduli apa yang terjadi dengan lingkungan yang ada

di sekitarnya. Terlebih lagi tontonan yang anak tersebut lihat tidak sesuai dengan usianya. Tontonan yang berisi kata-kata yang kotor sangat berdampak negatif pada anak tersebut, terkhususnya berpengaruh pada bahasa anak tersebut. Salah satu ibu wali murid dari TK ABDI BANGSA 2 pernah mengeluhkan anaknya yang kecanduan dengan gadget, dan merasakan bahwa banyak dampak negatif yang terjadi pada anaknya. Ibu tersebut sudah melakukan berbagai cara agar anaknya berhenti menggunakan gadget. Dalam beberapa kali percobaan ibu ini berhasil, namun saat anak ini bersama dengan nenek dan bibinya dia dengan bebas lagi bermain gadget tanpa sepengetahuan dari ibunya. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa selain orang tua kita yang berada di lingkungan anak usia dini harus peduli tentang penggunaan gadget pada anak usia dini.

Dalam hal lain anak yang menggunakan gadget dengan batasan tertentu ini terkadang sering menangis saat gadget yang sedang digunakannya diambil oleh orang tuanya karena mereka sedang asik dengan gadgetnya. Namun anak tersebut dapat dialihkan dengan hal lain untuk mengalihkan pikirannya agar tidak mengingat gadget yang baru saja diambil darinya. Berbeda lagi situasinya dengan anak yang menggunakan gadget dengan pendampingan orang tua, salah seorang wali

murid yang ada di TK ABDI BANGSA 2, berkata “saya memberikan gadget kepada anak saya, namun saya tidak membiarkannya menggunakan gadget tanpa pengawasan dari saya, saya memberikan tontonan dan permainan yang dapat menstimulasi anak saya baik itu dalam berpikir maupun bahasanya”. Eksperimen yang pernah dilakukan oleh salah satu guru yang ada di TK ABDI BANGSA 2, yaitu untuk tidak sama sekali memberikan anak usia dini dalam menggunakan gadget. Tentunya dampak terhadap anak tersebut sangat jauh berbeda dengan anak-anak yang bermain gadget baik itu dari bahasa, emosi, moral dan perilakunya. Salah satu guru yang ada di TK tersebut berpendapat “anak yang memiliki kognitif, sosial emosional dan moral yang baik akan rusak, apabila orang tua tidak bijak dalam memberikan penggunaan gadget pada anak”.

Penggunaan gadget secara berlebihan akibat perkembangan teknologi dapat menghambat perkembangan sosial dan kognitif anak. Kemudahan akses terhadap perangkat digital saat ini menghadirkan tantangan serius dalam membatasi waktu layar anak dan mendorong aktivitas fisik. Mulai dari masalah fisik seperti obesitas dan gangguan mata hingga masalah mental seperti gangguan konsentrasi dan kecanduan gadget, perkembangan teknologi digital membawa dampak yang sangat luas pada

kesehatan anak. Mulai dari masalah fisik hingga gangguan psikologis seperti gangguan tidur dan depresi ringan, terlalu sering menggunakan gadget dapat mengganggu perkembangan anak secara keseluruhan. Selain masalah kesehatan fisik dan mental, anak-anak yang sering berinteraksi dengan dunia maya juga rentan terhadap berbagai ancaman siber seperti perundanganonline, penipuan, dan eksploitasi seksual. Orang tua punya peran penting untuk mengatur penggunaan gadget anak agar tumbuh kembangnya tetap sehat (Milana, 2019). Kebanyakan dari anak-anak berusia dini kini sudah mengerti menggunakan telepon genggam, dimana mereka bisa dengan bebas menggunakannya. Untuk bermain game ataupun menonton, baik itu di youtube maupun tiktok ataupun aplikasi lainnya. Terkadang anak-anak menonton konten-konten yang seharusnya tidak mereka tonton, yang mana konten-konten tersebut dapat memberikan dampak negatif pada anak tersebut. Baik itu dari segi bahasa, perilaku, maupun moral sang anak.

Meskipun sangat berguna, perangkat elektronik seperti ponsel dan tablet ternyata memiliki dampak negatif yang tidak boleh diabaikan. Dari Penelitian terkini membuktikan bahwa radiasi, khususnya sinar biru yang dipancarkan layar gadget, dapat menghambat perkembangan otak

anak-anak. Terlalu sering menggunakan gadget dapat menghambat perkembangan otak anak, baik dalam hal kemampuan berpikir maupun keterampilan motorik. Ini adalah tanda bahaya yang harus kita perhatikan. Kita semua perlu mengambil tindakan serius untuk membatasi paparan gadget pada anak. Kita seringkali meremehkan dampak gadget pada anak-anak. Radiasi yang dipancarkan oleh perangkat elektronik ini dapat menghambat pertumbuhan sel-sel otak mereka. Agar anak-anak tumbuh sehat, kita perlu batasi penggunaan gadget dan dorong mereka untuk melakukan aktivitas yang lebih bermanfaat (Detania dkk., 2023). Penggunaan gadget yang berlebihan secara terus menerus pada anak akan sangat berbahaya pada perkembangan mereka terkhususnya pada mata dan otak anak.

John Locke mengajukan konsep "tabula rasa" untuk menggambarkan anak sebagai individu yang pikirannya masih kosong dan siap untuk menerima segala bentuk input dari lingkungan. Anak-anak belajar melalui peniruan. Tindakan orang tua, baik yang positif maupun negatif, akan terinternalisasi oleh anak dan membentuk kepribadiannya (sodik;2014)

Peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak saat menggunakan gadget. Selain mengawasi, orang tua harus aktif terlibat, memilih konten yang sesuai, dan menjadikan gadget sebagai alat belajar.

Orang tua bukan hanya pendamping, tapi juga guru bagi anak dalam dunia digital. Orang tua dapat memanfaatkan berbagai fitur yang ada untuk mengajak anak belajar dan berkreasi. Dengan begitu, anak tidak hanya terhibur, tetapi juga belajar dan berinteraksi dengan dunia nyata dan dapat menggunakan gadget dengan bijak (Fadilah, Ahmad. 2011). Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak sangatlah penting.

Menurut Rahayu et al. (2022), Berbagai penelitian, seperti yang dilakukan oleh Marinding (2020), Bangsawan et al. (2022), Wulandari & Santoso (2020), dan Sulastri & Rini (2022), menunjukkan bahwa penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif anak. Kegiatan seperti bermain game edukatif, menonton konten yang mendidik, dan berinteraksi dengan aplikasi belajar. Melalui aktivitas-aktivitas ini, anak-anak tidak hanya terhibur, tetapi juga belajar memproses informasi, berpikir kritis, dan mengembangkan kreativitas dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir, mengingat, dan memecahkan masalah anak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget sebenarnya bisa mengarah pada hal-hal positif untuk anak jika dalam penggunaan gadget, anak diberikan pendampingan dan diarahkan pada,

misalnya tontonan ataupun permainan yang dapat menstimulasi anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Survei dilakukan pada jum'at, 11 oktober 2024. Teknik pengambilan sampel disini menggunakan *random sampling* 25 responden termasuk sampel yang diambil adalah beberapa murid, orang tua dan guru dari TK ABDI BANGSA 2. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan study kasus.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dikutip dari UIN SMH Banten, gadget merujuk pada peralatan yang memanfaatkan teknologi elektronik atau mekanik untuk fungsi-fungsi tertentu. Gadget dapat didefinisikan sebagai perangkat. Dalam penelitiannya, Jarot dan Ester (2016) menemukan bahwa gadget memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan modern. Gadget tidak hanya memudahkan kita mencari informasi, tetapi juga memungkinkan kita untuk berbelanja, berinteraksi dengan orang lain, membangun jaringan, dan bahkan mengelola bisnis secara efektif. Menurut Beauty Manumpil dan teman-temannya, gadget itu seperti alat ajaib yang bisa kita pakai buat banyak hal,

mulai dari baca berita, main media sosial, sampai nonton film. Sebelumnya, gadget hanya terbatas pada fungsi komunikasi suara. Kini, gadget telah berkembang menjadi perangkat yang memungkinkan pengguna melakukan berbagai aktivitas digital, seperti komunikasi teks, berbagi foto, dan lain sebagainya. Terlepas dari itu, gadget juga dapat mempengaruhi pertumbuhan emosi dan perkembangan moral terlebih lagi pada anak. Namun apabila anak memanfaatkan gadget dengan baik, gadget bisa membantu dan mempermudah segalanya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa gadget adalah alat elektronik yang canggih, yang dapat memudahkan semua orang baik itu dalam berkomunikasi, bekerja, menonton, maupun hiburan. Gadget yang awalnya hanya digunakan untuk berkomunikasi melalui telepon dan berkiriman pesan seiring perkembangan zaman kini gadgets semakin canggih sehingga penggunaan gadget tidak hanya sekedar untuk berkomunikasi saja. Seiring perkembangan zaman juga kini bukan hanya orang tua saja yang menggunakan gadget bahkan anak-anak usia dini sudah mengerti dalam penggunaan gadget.

Gadget dapat didefinisikan sebagai perangkat elektronik portabel yang dirancang untuk tujuan spesifik. Menurut Manumpil dkk. (2015), ponsel pintar, tablet,

dan netbook adalah beberapa contoh gadget yang terus mengalami perkembangan pesat. Perangkat-perangkat ini menawarkan berbagai fitur canggih untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Tahun 2018 lalu, hampir 178 juta orang Indonesia pakai gadget setiap hari. Anak-anak dan remaja menjadi kelompok pengguna terbesar. Sebagian besar orang tua mengharapkan penggunaan smartphone oleh anak-anak dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran (Muhammad, soenarto;2019). Anak-anak generasi sekarang telah terpapar teknologi digital sejak usia dini. Komputer dan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka (Mashrah, 2017). Dari penjelasan diatas bahwasanya gadget adalah perangkat elektronik kecil yang canggih dengan berbagai fungsi dan jenisnya yang penggunaan terbesar salah satunya berasal dari anak-anak dan remaja.

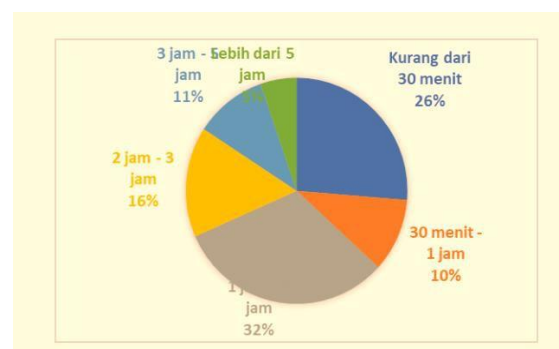
Lebih dari seperempat anak di dunia sudah tahu cara pakai gadget sebelum umur 8 tahun. Menurut penelitian, banyak anak mulai main gadget sejak umur 2 atau 3 tahun. Hasil survei Common Sense Media di Philadelphia menunjukkan hasil yang cukup mengkhawatirkan.

Anak-anak adalah anugerah Allah kepada orang tua dan amanah yang mewajibkan orang tua untuk memberikan

pendidikan dan pengasuhan terbaik untuk pertumbuhan anak mereka. Dengan perkembangan zaman yang begitu pesat, terutama dalam bidang teknologi, masalah mendidik anak menjadi semakin sulit. Meskipun demikian, konsep mendidik anak sebagai kewajiban Allah tidak pernah berubah. Sesuai dengan firman Allah dalam Q.S. Al-Anfal ayat 28 yaitu: Dan ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu itu hanyalah cobaan dan sesungguhnya di sisi Allah ada pahala yang besar (eka dkk ;2020). Ayat diatas menjelaskan bahwa anak adalah titipan yang harus dijaga sebaik mungkin baik secara jasmani dan rohaninya, baik pertumbuhan maupun perkembangannya.

#### Gambar dan Tabel

Penggunaan gadget pada anak-anak setiap hari tidak boleh melebihi tiga puluh menit. Jika lebih lama, bahkan hingga beberapa jam, berpotensi berdampak negatif pada anak-anak.



Gambar diatas menunjukkan lama penggunaan gadget. Dengan melihat persentase di setiap irisan, kita bisa

memahami seberapa besar proporsi data yang berada setiap rentang waktu.

Kategori	Durasi	Intensitas
Tinggi	75-120 menit	Lebih dari 3 kali perhari
Sedang	40-60 menit	2-3 kali per hari
Rendah	5-30 menit	Max 1-2 kali per hari

Tabel 1. Durasi dan intensitas penggunaan gadget

Variabel	Sub indikator	Indicator
Efek negatif dari penggunaan perangkat gadget	Perkembangan emosi	Enggan berusaha
		Menentang
		Mencontoh perilaku yang ada di dalam gadget.
		Berkomunikasi dengan diri sendiri melalui gadget.
		Tidak memperhatikan

		lingkungan sekitar.
		Ucapan yang vulgar dan brutal.
	Kemajuan dalam aspek moral.	Tingkat kepatuhan terhadap aturan.
		Enggan berusaha.
		Mengabaikan tanggung jawabnya, seperti dalam hal ibadah.
		Waktu belajar yang berkurang, bahkan seringkali disertai rasa malas.

Table 2. indicator penggunaan gadget

Tabel 1 di atas menjelaskan berapa lama anak usia dini seharusnya menggunakan perangkat elektronik, dan tabel 2 menjelaskan efek negatif perangkat elektronik pada anak.



Perilaku Dampak *Gadget* pada Aspek Bahasa dan Seni

Opsi	Jumlah Anak						
	Keter- lambatan Berbicara	Isolatif	Ekspresi yang Tidak Tepat	Meng- hambat Bahasa Ibu	Tidak Bisa Kontak Mata	Per-kembangan seni sebatas Imajinatif	Ide tidak Rasional
Sangat Tidak Sesuai	15	14	12	15	15	13	15
Tidak Sesuai	1	2	4	1	1	3	1
Ragu	2	2	1	1	1	3	2
Sesuai	1	1	2	2	2	0	1
Sangat Sesuai	0	0	0	0	0	0	0
Total	19	19	19	19	19	19	19

Hasil penelitian Yulsyof menunjukkan bahwa perangkat memiliki banyak efek negatif terhadap perkembangan bahasa anak. Anak-anak yang terlalu banyak bermain perangkat elektronik cenderung mengalami kesulitan memahami bahasa yang diucapkan (reseptif), kesulitan menyampaikan pikiran dan perasaan (ekspresif), dan kurang fasih menggunakan Bahasa Indonesia. Selain itu, penggunaan perangkat elektronik menghambat perkembangan bahasa ibu anak dan mengurangi kemampuan mereka untuk berkomunikasi secara nonverbal, seperti kontak mata (Eka et al., 2020). Dari penjelasan diatas lagi-lagi penggunaan gadget pada anak yang tidak ada batasan dan pendampingan orang tua sangat berdampak negatif pada perkembangan anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwasanya gadget adalah perangkat elektronik yang canggih. Dimana seiring perkembangan zaman gadget semakin bervariasi dan canggih baik dalam penggunaannya maupun jenis-jenisnya. Yang dapat memudahkan para penggunanya

apabila digunakan dengan baik. Contoh saja berbelanja, bekerja juga hiburan. Namun kebanyakan salah dalam penggunaan dan penempatannya sehingga berdampak negatif pada penggunanya, terlebih apabila digunakan oleh anak-anak usia dini yang tanpa adanya pengawasan dan pendampingan dari orang tua. Peran orang tua sangat penting terhadap penggunaan gadget sangatlah penting agar memberikan dampak positif terhadap anak. Pada dasarnya dari semua penjelasan diatas, gadget juga memiliki dampak positif yang dapat berpengaruh pada anak.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anak, U., & Dini, U. (n.d.). *Issn : 2580 – 4197. 77–90.*
- Grenadi, K. M. (2019). Artikel Psikologi. In *Jurnal Psikologi* (Vol. 2, Issue April, p. 15).
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena Paud, 1*(1), 27–39.  
<https://doi.org/10.33369/penapaud.v1i1.13851>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game

- Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778–789. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>
- Idayati, R. (2011). Volume 11 Nomor 2 Agustus 2011 PENGARUH RADIASI HANDPHONE TERHADAP KESEHATAN Ratna Idayati. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 11(2), 115–120.
- Mashrah, H. T. (2017). The Impact of Adopting and Using Technology by Children. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 11(1), 35. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v11i1.5588>
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA Negeri 9 Manado. *ejournal Keperawatan*, 3(2), 1–6.